Guia de Atalhos do Blender 3

por: Tito Petri

www.titopetri.com.br

Primeira edição, 2020
ISBN 0-5487263-1-5
www.titopetri.com.br

Navegação e Viewport 3D	
Zoom In/Out	Rolagem do Scroll
Rotate the View	Click do Scroll
Zoom In/Out (mais suave)	Ctrl + Click do Scroll
Move View / Pan	Shift + Click do Scroll
Expande a Viewport	Ctrl + Espaço
Frame Selected	Numpad ,
Vistas - Front / Right / Top	Numpad 1 3 7
Vistas - Back / Left / Bottom	Ctrl + Numpad 1 3 7
Perspective / Orthographic	Numpad 5
Perspective / Orthographic	Alt + Click do Scroll
Menu Add	Shift + A
Sidebar	N
Toolbar	T

Toolbar (menu flutuante)	Shift + Espaço
Shading (*pie menu*)	Z
Seleção e Visualização	
Select Object	Click com Botão Esquerdo
Selection Box	B
Alternar Formas de Seleção	W
Seleciona Tudo	A
Deseleciona Tudo	A A
Deseleciona Tudo	Alt + A
Adicionar à Seleção	Shift
Remover da Seleção	Ctrl
Apagar Objeto	Delete
Apagar Objeto com Opções	X
Esconder Seleção	H
Esconder Não Selecionados	Shift + H

Aparecer todos os Objetos	Alt + H
Isolar a Seleção	/
Transparência / Raio-X	- Alt + Z
Transforms (Move Rotate e Scale)	
Move / Grab	G
Rotate	R
Scale / Size	S
Restringir Movimento (ex: X)	G X
Restringir Rotação (ex: Z)	G Z
Restringir Escala (ex: X e Y)	S Shift + Z
Travar no eixo X Y ou Z	Click do Scroll
Transform com Precisão (*Snap*)	Ctrl
Zerar Posição	Alt + G
Zerar Rotação	Alt + R
Zerar Escala	Alt + S

3D Cursor	
Posicionar 3D Cursor	Shift + Click Direito
Zerar 3D Cursor	Shift + C
Menu Snap 3D Cursor	Shift + S
Comandos Gerais	
Duplicar Objeto com Referência	Alt + D
Duplicar Objeto sem Referência	Shift + D
Duplicar Objeto e Dados	Ctrl + C / Ctrl + V
Proportional Editing - Raio	Page Up / Page Down
Apply Transform (*reset transform*)	Ctrl + A
Viewport para Câmera	Numpad 0
Câmera para Viewport	Ctrl + Alt + Numpad 0
Renderizar Cena	F12

Set Parent (criar hierarquia)	Ctrl + P
Clear Parent	Alt + P
Mode - Modos de Edição	Ctrl + Tab
Alternar entre 2 últimos modos	Tab
Ferramentas de Modelagem - Edit Mode	
Alternar - Vertex Edge e Face	1 2 3
Alternar mantendo a Seleção	Ctrl + 2 3
Selecionar toda Geometria	L
Selecionar um trecho	Ctrl
Select Edge Loop	Alt + Click
Select Edge Rings	Ctrl + Alt + Click Esquerdo
Expande a Seleção	Ctrl + Numpad +
Contrai a Seleção	Ctrl + Numpad -
Inverter Seleção	Ctrl + I
X-Ray (transparência)	Alt + Z

Vertex Slide	G G
Anexar 2 Geometrias (Join)	Ctrl + J
Destacar Polígonos	Y
Separar Geometrias	P
Destacar a Seleção	V
Connect Edge Ring	Ctrl + R
Merge	Alt + M
Inset	I
Bevel	Ctrl + B
Bevel Profile	P (após o Bevel)
Segmentos do Bevel	Rolagem do Scroll
Extrude	E
Extrude Options	Alt + E
Subdivisão (em *Object Mode*)	Ctrl + 1 2 3 4 5

Timeline e Animação	
Inserir keyframe	I
Início da Timeline	Shift + Seta Esquerda
Final da Timeline	Shift + Seta Direita
Fit na Timeline	Home
Inserir Driver (sob parâmetros)	Ctrl + D

…

Parabéns querido aluno por chegar até aqui e ter adquirido mais este valioso conhecimento!

Se quiser aprender sempre mais sobre criação de Jogos e Aplicativos, não deixe de conhecer o Aprenda Programar, meu portal de cursos online onde você pode se especializar em:

- Algoritmos e Lógica de Programação
- Modelagem e Animação 3D
- Criação de Personagens para Jogos e Filmes
- Programação de Aplicativos Nativos para iOS e Android
- Criação de Games 2D, 3D e Realidade Virtual
- Realidade Aumentada e Visão Computacional
- Metodologia STEAM
- Robótica e Impressão 3D

Para virar aluno do Aprenda Programar você deve se inscrever pela plataforma Hotmart, no link abaixo.

Adquira seu acesso para sempre ao Aprenda Programar:
https://hotmart.com/product/en/aprenda-programar-com-tito-petri